Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 2820-2828
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini

Desni Yuniarni[1], Lukmanulhakim[1], Andini Linarsih[1], Dian Miranda[1], Halida[5]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Indonesia(1)
Bimbingan Konseling, Universitas Tanjungpura, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Abstrak
Meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak usia dini menimbulkan keresahan orang tua. Banyaknya pengaruh negatif bagi anak akibat penggunaan gadget yang berlebihan, menyebabkan orang tua membutuhkan panduan mengenai bagaimana penggunaan gadget yang sesuai untuk anak usia dini. Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan saku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini bagi orang tua dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Subjek penelitiannya adalah guru PAUD di kota Pontianak dengan validator ahli materi dari praktisi Magister Pendidikan Anak Usia Dini dan validator ahli media dari praktisi lembaga PAUD. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan buku saku ini layak digunakan karena berisi materi yang bermanfaat dan dapat dipahami oleh orang tua serta memiliki tampilan yang menarik, ringkas disertai dengan gambar yang jelas sehingga mudah dipahami oleh orang tua.
Kata Kunci: *anak usia dini; buku saku panduan penggunaan gadget; perkembangan anak*

Abstract
The increasing use of gadgets among early childhood causes anxiety for parents. There are many negative influences on children due to excessive use of gadgets, causing parents to need guidance on how to use gadgets that are appropriate for early childhood. Therefor the aim of this research is to develop a pocket guide for using gadgets to optimize early childhood development for parents using the 4D development model. The research subjects were PAUD teachers in the city of Pontianak with material expert validators from practitioners of the Master of Early Childhood Education and media expert validators from PAUD institution practitioners using interview and questionnaire methods, with qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that this pocket book is suitable for use because it contains useful material and can be understood by parents and has an attractive, concise appearance accompanied by clear pictures so that parents can easily understand it.
Keywords: *early childhood; gadget usage guide pocket book*

Copyright (c) 2023 Desni Yuniarni, et al.

✉ Corresponding author : Desni Yuniarni
Email Address : desni.yuniarni@fkip.untan.ac.id (Tanjungpura, Indonesia)
Received 26 January 2023, Accepted 1 April 2023, Published 22 May 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Pendahuluan

Meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia dini memberikan dampak positif maupun negatif. Lemahnya interaksi antara orang tua dan anak (Zhao et al., 2018; Woog, 2015), kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua dalam penggunaan gadget (Shaffer & Yates, 2010) serta kurangnya peran orang tua dalam membimbing perilaku anak, terutama dalam penggunaan gadget yang sehat (Halpin et al., 2021) menjadi pemicu munculnya permasalahan perkembangan pada anak.

Penggunaan gadget untuk anak usia dini didasari dengan pengasuhan orang tua terhadap anaknya (Widiastiti & Agustika, 2020). Pengawasan dari orang tua merupakan hal yang penting bagi anak dalam pemakaian gadget, karena dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak (Sunita & Mayasari, 2018). Orang tua yang tidak mengawasi dalam penggunaan gadget akan menyebabkan anak tidak dapat mengontrol keinginannya untuk menggunakan gadget, tidak dapat mengontrol emosi, pikiran, tingkah laku kesehariannya sehingga menimbulkan ketergantungan gadget pada anak (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018).

Orang tua yang tidak mengawasi penggunaan gadget pada anak akan menyebabkan timbulnya dampak negatif bagi perkembangannya (Mayenti & Sunita, 2018). Hasil penelitian dari Indriyani et al. (2018) menunjukkan bahwa orang tua beranggapan bahwa *screen time* pada anak lebih banyak berdampak negatif bagi perkembangan anak (OCDE, 2018). Orang tua mengeluh tentang perilaku anak yang mengamuk apabila tidak diberikan kesempatan untuk *screen time* (Novianti & Garzia, 2020), anak marah dan menunjukkan perilaku agresif apabila terganggu pada saat *screen time* (Brack et al., 2013), orang tua juga mengalami kesulitan dalam mengontrol *screentime* dengan anak (Liu et al., 2021; Hiniker et al., 2016). Anak yang bermain gadget hanya fokus pada gadget yang sering dimainkannya sehingga seringkali tidak memperhatikan ketika dipanggil oleh orang tuanya. Selain itu juga, anak sering merengek apabila tidak diijinkan bermain gadget, anak juga akan mengalami masalah dalam perkembangan bicaranya (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Anak usia dini menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan rumah. Lingkungan keluarga (orang tua) adalah satu-satunya lingkungan sosial yang mereka miliki sebelum mereka masuk Taman Kanak-kanak (TK) (Sheehan et al., 2018). Teori kognitif sosial dari Bandura menyatakan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial yang ada di dekatnya. Lingkungan sosial yang terdekat dengan anak adalah orang tua (Coleman & Karraker, 1998). Interaksi dan relasi yang terjalin sejak awal antara anak dengan orang tuanya akan membentuk suatu ikatan relasi yang kuat serta berpengaruh pada perilaku, perkembangan, kesehatan dan kemampuan belajar anak selanjutnya (Sheridan et al., 2019). Anak usia dini membutuhkan dukungan dan bimbingan dari orang tuanya untuk dapat mengendalikan perilakunya. Pengendalian perilaku tersebut merupakan tanggung jawab orang tua (Goodwin, 2016). Orang tua adalah orang dewasa di rumah, yang dapat memberikan berbagai pilihan aktivitas kepada anaknya (Määttä et al., 2017).

Orang tua memiliki peran yang penting dalam memberikan pengasuhan yang tepat berkaitan dengan penggunaan gadget. Hal tersebut sejalan dengan teori sistem keluarga (*Family System Theory*) (Cox & Paley, 1997) dan teori sistem bioekologikal (*Bioecological Systems*) dari Bronfenbrenner (Perron, 2018) yang menekankan tentang besarnya pengaruh perilaku lingkungan keluarga (orang tua) dalam pembentukan perilaku anak dan perkembangannya. Orang tua memainkan peran penting dalam pengasuhan, sehingga dapat memberikan bimbingan dalam kematangan perkembangan anak, dikarenakan usia anak yang masih terlalu muda sehingga belum memiliki pengalaman dalam kehidupannya (Viandari & Susilawati, 2019). Oleh karena itu orang tua dan pendidik sangatlah berperan besar dalam mengawasi dan membatasi penggunaan hp pada anak (Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati & Saputri, 2021). Pemahaman orang tua terhadap penggunaan gadget yang sesuai untuk anak sangat penting, karena dengan adanya pemahaman tersebut, orang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

tua dapat memberikan pengawasan serta pendampingan yang tepat bagi anaknya (Warsiyah dalam Farizal, 2018).

Meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini tanpa pengawasan, pengarahan maupun pembatasan dari orang tua adalah kondisi yang memprihatinkan belakangan ini. Ditambah lagi dengan tingginya biaya hidup yang harus dipenuhi, membuat orang tua menghabiskan lebih banyak waktu untuk bekerja, sehingga berkurangnya interaksi dengan anak. Mereka mengijinkan anaknya untuk screen time agar mereka memiliki lebih banyak waktu untuk beristirahat di rumah tanpa harus menemani anaknya bermain (Keya et al., 2020). Selain itu juga, belum ditemukan adanya panduan gadget yang sesuai untuk anak prasekolah sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi perkembangannya.

Oleh karena itu, diperlukan buku panduan bagi orang tua mengenai penggunaan gadget bagi anak agar tumbuh kembangnya berkembang dengan maksimal. Namun, buku panduan tersebut belum tersedia di kalangan masyarakat luas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan buku saku panduan penggunaan gadget bagi orang tua untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. Penelitian ini khususnya bertujuan untuk mendefinisikan buku saku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini, merancang buku saku panduan gadget agar dapat mengoptimalkan perkembangan anak prasekolah, mengembangkan buku saku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak prasekolah.

Metodologi

Penelitian Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (four-D) dari Hiagarajan (dalam Kurniawan & Dewi, 2017). Model pengembangan 4D yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate* dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penjelasan mengenai tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dan secara spesifik dapat dilihat pada gambar 1.

Tabel 1. Alur Pengembangan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Detail
I	Pendefinisian	1. Menentukan tujuan: menginformasikan panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini 2. Menentukan materi: pengertian gadget, dampak gadget bagi perkembangan anak usia dini, dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak usia ini, aspek-aspek perkembangan anak usia dini, optimalisasi aspek perkembangan anak usia dini, pentingnya stimulasi aspek perkembangan anak usia dini oleh guru/orang tua, peran orang tua/guru dalam pendampingan penggunaan gadget untuk anak usia dini, fungsi dan tujuan panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini.
II	Perancangan	1. Menentukan isi buku saku 2. Membuat rancangan buku saku 3. Perancangan penggunaan buku saku 4. Validasi ahli materi (psikolog yang bergerak di bidang pendidikan anak usia dini, dosen yang mengajar tentang pendidikan anak usia dini dan buku saku anak usia dini) 5. Validasi ahli media (guru dan orang tua anak usia dini)
III	Pengembangan	1. Uji coba produk (buku saku yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun) kelompok kecil 2. Revisi produk/buku saku 3. Uji coba produk (buku saku yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun) kelompok besar 4. Revisi produk/buku saku 5. Produk akhir/buku saku siap cetak 6. Submit ke jurnal nasional terakreditasi
IV	Penyebaran	1. Upload buku saku ke Youtube 2. Pemberian buku saku yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun di PAUD kota Pontianak 3. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) 4. Memperoleh HAKI/PATEN

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil ini dibagi dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu pendefinisian buku saku dan materi. Tahap selanjutnya yaitu penentuan materi, diperoleh dari hasil interview orang tua yang anaknya ada di PAUD. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa para orang tua perlu mengetahui dampak positif gadget bagi perkembangan anak usia dini, dampak negatif gadget bagi perkembangan anak usia dini, aspek-aspek perkembangan anak usia dini, optimalisasi aspek perkembangan anak usia dini, pentingnya stimulasi aspek perkembangan anak usia dini oleh guru/orang tua, fungsi dan tujuan panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak.

Penelitian dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu merancang isi materi buku saku, yang terdiri dari definisi gadget, manfaat gadget dan ciri-ciri gadget dan seterusnya. Kemudian merancang layout buku saku dan penyusunan materi buku saku melalui teknik snowball. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan materi berdasarkan sumber lain, selain dari kajian literatur, juga berasal dari hasil wawancara sebelumnya mengenai informasi yang diperlukan untuk pendampingan penggunaan gadget bagi anak usia dini. Tahap terakhir dari kegiatan perancangan adalah merancang bentuk, ukuran dan warna tulisan agar dapat jelas dibaca dan menarik perhatian yang membacanya. Selain itu juga, digunakan gambar yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Hasil perancangan buku saku tersebut terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Susunan Daftar Isi Buku Saku

Bagian	Judul	Isi
1	Pengertian gadget	Definisi gadget, manfaat gadget, ciri-ciri gadget
2	Gadget dan anak usia dini	Penggunaan gadget pada anak usia dini
3	Dimensi perkembangan	a. Kognitif b. Motorik c. Bahasa d. Norma, Nilai Dan Agama e. Sosial Emosional f. Seni
4	Optimalisasi aspek perkembangan anak usia dini	Optimalisasi aspek perkembangan anak usia dini melalui stimulasi oleh guru/orang tua
5	Pentingnya stimulasi aspek perkembangan anak usia dini oleh guru/orang tua	Definisi stimulasi, manfaat stimulasi bagi aspek perkembangan anak usia dini, bentuk stimulasi bagi aspek perkembangan anak usia dini
6	Peran orang tua dan guru dalam pendampingan penggunaan gadget untuk anak usia dini	Bentuk peran orang tua dan guru dalam pendampingan penggunaan gadget untuk anak usia dini
7	Dampak positif gadget bagi perkembangan anak usia dini	Manfaat positif penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini
8	Dampak negatif gadget bagi perkembangan anak usia dini	Dampak negatif yang muncul bagi perkembangan anak usia dini
9	Fungsi dan tujuan panduan	a. Fungsi panduan b. Tujuan panduan

Tabel 2 menggambarkan isi rancangan buku saku untuk orang tua yang berisi tentang definisi gadget, manfaat gadget, ciri-ciri gadget. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Chusna, 2017). Gadget merupakan perangkat elektronik yang disukai anak karena di dalamnya terdapat konten yang menarik minat anak, seperti permainan, tontonan (contohnya film kartun), swadaya foto serta kemudahan akses untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain secara virtual (Konca, 2022; Kabali et al., 2015).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Selain itu juga, terdapat berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget. Dampak tersebut dibagi dalam tiga kategori, yaitu dampak terhadap perkembangan anak, psikososial dan kesehatan fisik (Ponti et al., 2017). Dampak terhadap perkembangan anak diantaranya menyebabkan terganggunya perkembangan bahasa, kognitif dan fungsi ekskutif kemampuan berpikir (Ponti et al., 2017) serta terganggunya aspek sosial emosional sosial anak (Whang et al., 2003). Dampak terhadap psikososial diantaranya menimbulkan perilaku agresi (Jago et al., 2012; Collier et al., 2016) serta berdampak pula terhadap interaksi antara anak dengan orang tua (Lapierre et al., 2012). Dampak terhadap kesehatan fisik seperti terganggunya waktu tidur, dan kualitas tidur sehingga berdampak pada naiknya tekanan darah, kadar kolesterol rendah, munculnya penyakit kardiovaskular (Hale & Guan, 2015), menimbulkan kelebihan berat badan/*overweight* (Nathanson et al., 2014), memungkinkan perubahan secara signifikan pada indeks masa tubuh *(the body mass index* (BMI) dan meningkatkan resiko obesitas (Caroli et al., 2004; Suglia et al., 2013). Gadget adalah penyebab tertinggi dari BMI di kalangan anak usia 2-5 tahun (Hinkley et al., 2014). Oleh karena itu diperlukan buku panduan perkembangan gadget bagi orang tua agar dapat menghindari dampak negatif gadget bagi perkembangan anak.

Tahapan selanjutnya yaitu validasi materi untuk melakukan revisi, memberikan masukan dan penilaian materi buku saku. Hasil validasi tersebut menunjukkan skor 3,2 dan 3,3, artinya materi yang dikembangkan dalam buku saku tersebut dinilai layak menjadi materi buku saku. Sedangkan hasil dari validasi media menunjukkan skor 3,75 dan 3,5, sehingga buku saku dinilai sangat layak sebagai buku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. Masukan untuk perbaikan buku saku dari validator materi dan media adalah penambahan materi mengenai bentuk pendampingan yang bisa dilakukan oleh orang tua dan guru dalam pemakaian gadget untuk anak.

Tahapan ketiga pada penelitian ini adalah melakukan uji coba produk pada kelompok kecil yaitu kepada 10 orang tua yang menyekolahkan anaknya di PAUD dan kelompok besar. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari para orang tua tersebut mengenai kelebihan dan kurangan buku saku dari aspek materi maupun media buku saku. Hasil uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Persentase	Hasil Uji coba
1.	100	Tampilan buku yang menarik (berwarna, bergambar dan bentuk tulisan yang menarik)
2.	100	Berisi tambahan pengetahuan yang dibutuhkan
3.	90	Perlu ditambahkan informasi mengenai bagaimana tindakan orang tua apabila tidak dapat mengatur penggunaan gadget pada anak
4.	80	Perlu penambahan informasi tentang tindakan orang tua mengatasi kecanduan gadget pada anak

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua menyatakan bahwa kelebihan buku saku yang diberikan kepada mereka adalah tampilan buku yang menarik dengan adanya warna pada gambarnya dan bentuk tulisannya yang menarik. Sedangkan kelemahan buku saku terletak pada kurangnya informasi mengenai bagaimana seharusnya tindakan orang tua agar dapat mengatur penggunaan gadget pada anak serta informasi mengenai tindakan yang dapat orang tua lakukan apabila anaknya mengalami kecanduan gadget.

Peneliti melanjutkan penelitian ke tahapan selanjutnya dengan melakukan ujicoba kelompok besar dengan melakukan wawancara kepada 20 orang guru PAUD. Ujicoba tersebut dilakukan untuk mengetahui hal kelebihan serta kekurangan buku saku ditinjau dari aspek materi maupun medianya. Hasil ujicoba tersebut disajikan pada tabel 4.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Persentase	Hasil Uji coba
1.	100	Guru menyampaikan pendapatnya tentang design dan layout buku saku yang sangat menarik karena dilengkapi dengan gambar, bentuk huruf dan hiasan gambar yang berwarna warni sehingga membuat orang tertarik untuk membacanya
2.	100	Guru menyebutkan hal positif dari buku saku ini adalah adanya penjelasan tentang bagaimana mendampingi anak didik dalam menggunakan gadget
3.	90	Guru menyatakan kelebihan buku panduan terletak pada penggunaan bahasa yang digunakan, yaitu mudah dipahami
4.	30	Guru mengatakan, kelemahan buku saku berasal dari kurangya informasi tentang jenis permainan/*content* permainan yang sebaiknya dihindari anak ketika bermain gadget
5.	25	Guru menyebutkan kekurangan buku saku adalah tidak ada penjelasan bagaimana cara pendidik dalam mengatasi anak yang kecanduan gadget

Tabel 4 menggambarkan bahwa sebagian besar guru menyatakan bahwa kelebihan buku saku terletak pada tampilan kertanya yang berwarna, memiliki gambar, mudahnya memahami bahasa yang digunakan serta adanya pemberian informasi mengenai cara mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Hanya sebagian kecil guru yang menyatakan tentang adanya kelemahan buku saku yang terletak pada tidak adanya informasi mengenai jenis permainan yang sebaiknya dihindari anak ketika bermain gadget dan bagaimana cara guru mengatasi anak yang kecanduan gadget.

Berdasarkan masukan yang ada (dari validator media dan materi), dilakukan perbaikan pada buku saku. Masukan selanjutnya berasal dari ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah direvisi sesuai dengan ujicoba kelompok besar dan kelompok kecil, maka buku saku siap dicetak. Penyebaran buku saku sebagai hasil penelitian dilakukan membuat artikel untuk dipublikasikan di jurnal bereputasi nasional.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diperoleh informasi bahwa para orang tua dan guru antusias dan bersemangat dengan adanya buku saku mengenai panduan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak. Hal ini dikarenakan selama ini belum ditemukannya buku yang dapat memberikan tambahan pengetahuan dan arahan kepada mereka mengenai penggunaan gadget yang sesuai untuk anak usia dini. Mereka menyatakan bahwa buku saku tersebut sangat penting dan sangat dibutuhkan bagi orang tua dan guru untuk membimbing dan memberikan pendampingan pada anak terkait penggunaan perangkat gadget.

Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan berkontribusi dalam pemberian tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan gadget berbentuk buku saku yang menarik dari tampilan bukunya, fleksibel karena dapat dibawa kemana saja dengan ukurannya yang reltif kecil dan informatif isinya, dengan adanya berbagai informasi berisi perkembangan anak kaitannya dengan penggunaan gadget sehingga dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku panduan gadget untuk orang tua anak prasekolah. Berdasarkan identifikasi tahap awal, peneliti mengindentidikasi seperti apa buku saku yang layak sebagai panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak, yaitu buku saku yang memuat tentang definisi gadget, manfaat gadget, ciri-ciri gadget, penggunaan gadget pada anak usia dini, aspek-aspek perkembangan anak usia dini, optimalisasi aspek perkembangan anak usia dini melalui stimulasi oleh guru/orang tua, definisi stimulasi, manfaat stimulasi, bentuk stimulasi, bentuk peran orang tua dan guru dalam pendampingan penggunaan gadget untuk anak usia dini, manfaat positif penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini, dampak negatif yang muncul bagi perkembangan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

anak usia dini serta fungsi dan tujuan panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini.

Buku saku didefinisikan sebagai buku yang ukurannya kecil, sehingga mudah dibawa kemana saja dan dapat juga dimasukkan ke saku (Kamus Bahasa Indonesia dalam Vela Chinkita Putri). Buku saku ini dikembangkan dengan tujuan agar para orang tua dapat menggunakan buku ini dimana saja karena berukuran kecil, dapat dibawa dan dimasukkan ke dalam saku. Buku ini berisi berbagai materi yang dibutuhkan orang tua agar dapat mendampingi anaknya dalam penggunaan gadget. Materi yang terdapat dalam buku tersebut adalah definisi gadget, manfaat gadget, ciri-ciri gadget, aspek-aspek perkembangan anak usia dini, pentingnya stimulasi aspek perkembangan anak usia dini oleh guru/orang tua, peran orang tua dan guru dalam pendampingan penggunaan gadget untuk anak usia dini, dampak positif gadget bagi perkembangan anak usia dini, dampak negatif gadget bagi perkembangan anak usia dini, fungsi dan tujuan panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. Adapun definisi gadget menurut Rosiyanti & Muthmainnah (2018) yaitu sebagai suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan buku. Pada tahap ini, peneliti menentukan isi materi buku, layout, menyiapkan materi, merancang tulisan serta gambar, melakukan validasi materi oleh psikolog tumbuh kembang anak dan validasi media oleh dosen yang mengajar teknologi untuk anak.

Tahap uji coba dilakukan sebagai bagian dari tahapan pengembangan buku saku. Uji coba tersebut dilakukan dua kali, yaitu uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Kedua uji coba tersebut dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui kelayakan buku saku tersebut baik dalam aspek materi maupun buku saku sebagai media untuk menambah wawasan orang tua terhadap penggunaan gadget untuk anak usia dini. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10 orang tua yang menyekolahkan anaknya di PAUD melalui metode wawancara, sedangkan uji coba untuk kelompok besar dilakukan pada 20 orang praktisi PAUD yang memiliki latar belakang Magister PAUD melalui metode wawancara. Berdasarkan hasil wawancaran dengan ke dua kelompok tersebut diperoleh sejumlah masukan yang berkaitan dengan isi materi maupun tampilan buku saku. Masukan tersebut dijadikan dasar dalam merevisi buku saku agar dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Simpulan

Buku saku panduan penggunaan gadget bagi orang tua untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini ini layak digunakan karena berisi materi yang bermanfaat bagi orang tua serta memiliki tampilan yang menarik, ringkas disertai dengan gambar yang jelas sehingga mudah dipahami oleh orang tua.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada guru PAUD Kota Pontianak, praktisi PAUD, para orang tua yang menyekolahkan anaknya di PAUD yang terlibat langsung dalam penelitian ini serta semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan selesai pada waktunya.

Daftar Pustaka

Brack, G., Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., Mcmahon, G., & Fall, K. A. (2013). Individual Psychology on the Virtual Frontier : Massive Multiplayer Online Role-Playing Gaming. *The Journal of Individual Psychology*, *69*(1), 24–40. https://psycnet.apa.org/record/2013-25133-004

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.

Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, *vol 17*(no 2), 318. https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842

Coleman, P. K., & Karraker, K. H. (1998). Self-Efficacy and Parenting Quality: Findings and Future Applications. *Developmental Review*, *18*(1), 47–85. https://doi.org/10.1006/drev.1997.0448

Cox, M. J., & Paley, B. (1997). Families as systems. *Annual Review of Psychology*, *48*, 243–267. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.48.1.243

Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*. https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/316

Farizal, B. E. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018. *Menara Ilmu*, *12*(9), 140–147. https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1377

Goodwin, K. (2016). *Raising Your Child in a Digital World*. Finch Publishing Sydney. http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/shop/wp-content/uploads/2016/08/SUND665_extract.pdf

Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *1*(5), 356. https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159

Hiniker, A., Suh, H., Cao, S., & Kientz, J. A. (2016). Screen time tantrums: How families manage screen media experiences for toddlers and preschoolers. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 648–660. https://doi.org/10.1145/2858036.2858278

Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-Dthiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, *3*(1). https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/JSSP/article/view/193

Määttä, S., Kaukonen, R., Vepsäläinen, H., Lehto, E., Ylönen, A., Ray, C., Erkkola, M., & Roos, E. (2017). The mediating role of the home environment in relation to parental educational level and preschool children's screen time: A cross-sectional study. *BMC Public Health*, *17*(1), 1–12. https://doi.org/10.1186/s12889-017-4694-9

Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, *9*(1), 208–213. https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092

Perron, N. C. D. (2018). Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory. In *College Student Development*. https://doi.org/10.1891/9780826118165.0018

Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *4*(1), 25. https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36

Sheehan, K. J., Hightower, B., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2018). STEM Media in the Family Context: The Effect of STEM Career and Media Use on Preschoolers' Science and Math Skills. *European Journal of STEM Education*, *3*(3). https://doi.org/10.20897/ejsteme/3877

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4145

Sheridan, S. M., Knoche, L. L., Boise, C. E., Moen, A. L., Lester, H., Edwards, C. P., Schumacher, R., & Cheng, K. (2019). Supporting preschool children with developmental concerns: Effects of the Getting Ready intervention on school-based social competencies and relationships. *Early Childhood Research Quarterly*, *48*, 303–316. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.03.008

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, *3*(3), 510. https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485

Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, *6*(01), 76. https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08

Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 112–120. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/25179